Maximo Wand

Änderungen im Sinne des technischen Fortschritts vorbehalten

Technische Hotline: +49 (0)7303 / 95 19 45 0

© 10 2012 psmtec GmbH

psmtec GmbH
Saumweg 21, D 89257 Illertissen, support@psmtec.de, www.psmtec.de; +49 (0)7303 / 95 19 45 0

Inhaltsverzeichnis

KAPITEL 1 BASISWISSEN UND GRUNDLAGEN 4
1.1 TECHNISCHE DATEN 4
1.2 ALLGEMEINE SICHERHEITSHINWEISE 5
1.3 BEDIENUNGSELEMENTE 6
1.4 KOMPONENTEN 8
1.5 TASTENELEMENTE 10

KAPITEL 2 INSTALLATIONSHINWEISE 11
2.1 ÜBERPRÜFUNG AUF TRANSPORTSCHÄDEN 11
2.2 MONTAGE 11
2.3 AUFSTELLUNG UND INSTALLATION 11
2.4 INSTANDHALTUNG UND WARTUNG 12

KAPITEL 3 INBETRIEBNAHME 14
3.1 ÖFFNEN DES GERÄTES 14
3.2 INBETRIEBNAHME 14
3.3 ZULASSUNGSDATEN ABRUFEN 15

KAPITEL 4 GELDBEFÜLLUNG UND -AUSGABE 16
4.1 GELDANNAHME 16
4.2 GELDAUSGABE 16
4.3 RÜCKGABE NICHT AKZEPTIERTER MÜNZEN ODER BANKNOTEN 16
4.4 GELDSPEICHER 16
4.5 EINSATZLEISTUNG 17
4.6 AUFFÜLLUNGEN 17
4.7 KONTROLLE DER FÜLLSTÄNDE (HOPPER REVISION) 20
4.8 KONTROLLE DER SCHEINBESTÄNDE (SCHEINRECYCLER LEERUNG) 21

KAPITEL 5 KAPITEL 5: SPIELMENÜ 22
5.1 TOP-GAMES 22
5.2 RISIKOFUNKTION 22
5.3 METERBAR UND EREIGNISLEISTE 22

KAPITEL 6 SERVICEMENÜ „SERVICE“ 24
6.1 QUITTIER-PFLICHTIGE FEHLER 24
6.2 AUFFÜLLUNG 24
6.3 LETZTE EREIGNISSE 24
6.4 LETZTE SPIELE 24

© 10 2012 psmtec GmbH

6.5 HARDWARETEST 24

KAPITEL 7 SERVICEMENÜ „TECHNIK“ 25
7.1 QUITTIER-PFLICHTIGE FEHLER 25
7.2 AUFFÜLLUNG 25
7.3 LETZTE EREIGNISSE 26
7.4 LETZTE SPIELE 26
7.5 BUCHHALTUNG 27
7.6 HARDWARETEST 29
7.7 EINSTELLUNGEN 30
7.8 OPERATOR MODUS STARTEN 34

KAPITEL 8 SERVICEMENÜ „OPERATOR“ 35
8.1 OPERATOR PIN ÄNDERN 35
8.2 STATISTIK 36
8.3 BUCHHALTUNG 36
8.1 EINSTELLUNGEN 36
8.4 RESET 36

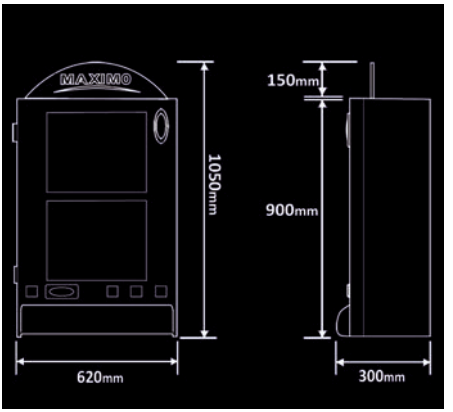
KAPITEL 9 STÖRUNGSSUCHE 37
9.1 MELDUNGEN WÄHREND DER STARTPHASE 37
9.2 MELDUNGEN WÄHREND DES SPIELBETRIEBS 38

© 10 2012 psmtec GmbH

Kapitel 1 Basiswissen und Grundlagen

1.1 Technische Daten

Gerätetyp: Maximo Wand



Abmessung und Gewicht	Höhe:	900 mm
	Breite:	620 mm
	Tiefe:	300 mm
	Gewicht:	ca. 90 kg
Elektronik	Netzspannung	230 V +/- 10%, 50 Hz Wechselstrom
Netzanschluss	Stecker an der Geräterückseite	
Beleuchtung	LED	
Münzannahme	10 Cent, 20 Cent, 50 Cent, 1 Euro, 2 Euro	
Münzausgabeeinheit	Stück Azkoyen U-Hopper oder 2 Stück Azkoyen U-II Hopper Fassungsvermögen: ca. 1200,- EURO (2,00 EURO-Hopper) bzw. ca. 180,- EURO (0,20 EURO-Hopper)	
Banknotenprüfer	JCM VEGA mit Stapler + Dispenser	

1.2 Allgemeine Sicherheitshinweise

Die Technische Dokumentation bzw. das Benutzerhandbuch enthält grundlegende Hinweise und Arbeitsschritte, die bei der Montage/Aufstellung/Inbetriebnahme zu beachten und befolgen sind. Die Dokumentation muss am Aufstellungsort verfügbar sein.

Alle Arbeiten zum Transport, zur Installation und Inbetriebnahme sowie zur Instandhaltung sind **von qualifiziertem Fachpersonal** auszuführen (IEC 364 bzw. CENELEC HD 384 oder DIN VDE 0100 und IEC 664 oder DIN VDE 0110). Qualifiziertes Personal im Sinne dieser grundsätzlichen Sicherheitshinweise sind Personen, die mit Aufstellung, Montage, Inbetriebnahme und Betrieb des Gerätes vertraut sind und über die ihrer Tätigkeiten entsprechenden Qualifikationen verfügen.

Jede Person, die mit der Montage und Inbetriebnahme beauftragt ist, muss die Anleitung gelesen und verstanden haben. Um Schäden und Gefahren zu vermeiden, sind die Arbeitsanweisungen und insbesondere die Sicherheitsbestimmungen (z.B. VDE 0100) zu beachten. Dieses Handbuch ist ein Bestandteil des Gerätes und muss im Falle des Eigentümer- oder Besitzerwechsels an den neuen Eigentümer bzw. Besitzer weitergegeben werden.

Neben diesen Sicherheitsbestimmungen gelten die allgemeinen, verbindlichen landesüblichen Unfallverhütungsvorschriften (UVV). Weiterhin gelten die Regeln für sicherheits- und fachgerechtes Arbeiten.

Bei Gefahr muss das Gerät sofort spannungsfrei geschaltet werden. Fremdgegenstände dürfen keinesfalls im Gerät belassen und das Gerät niemals gewaltsam geöffnet werden.

Bei unsachgemäßer Handhabung, bestimmungswidriger Verwendung und eigenmächtigen Umbauten wird keinerlei Haftung für Unfälle, Verletzungen und Beschädigungen übernommen. Eigenmächtige Umbauten und Veränderungen sind aus Sicherheitsgründen verboten. Verwenden Sie ausschließlich orginale Zubehörteile. Bei Nichtbeachtung erlischt jegliche Gewährleistung, es kann keinerlei Haftung übernommen werden.

Kennzeichnung
Die aufgeführten Sicherheits-, Installations- und Montagehinweise sind mit allgemein gültigen Gefahrensymbolen gekennzeichnet.

Achtung! / Gefahr! Sicherheitszeichen nach Din 4844-W9

Warnung vor elektrischer Spannung! Sicherheitszeichen nach Din 4844-W8

1.3 Bedienungselemente

ABBILDUNG 1 - FRONT

TABELLE 1 - BESCHREIBUNG FRONT

Nummer	**Komponente**	**Funktion**
1	Gerätekennzeichnungsfeld	Kennzeichnung Bauartname / Bauartnummer / Gerätenummer
2	Bildschirm oben	Vorrichtung zur Bildausgabe
3	Lautsprecher links	Vorrichtung zur Tonausgabe
4	Bildschirm unten	Vorrichtung zur Bildausgabe und zur Eingabe über Touchscreen (genauere Erklärung siehe Abbildung 2)
5	Scheinannahme / Scheinausgabe	Vorrichtung zur Annahme und Ausgabe von Euro Banknoten
6	Zeichenfeld	Vorrichtung zur Anbringung der Gerätekennzeichnung, Nachprüfplakette, Zulassungszeichen und Aufsteller Information
7	Schlüsselschalter „Service“	Vorrichtung um das Servicemenü für Servicekräfte zu starte
8	Münzannahme	Vorrichtung zur Annahme von Euro Münzen / Rückgabetaste
9	Auszahltaste	Taste für das Einleiten einer Auszahlung
10	Menütaste	Taste für die Rückkehr in das Spielemenü
11	Lautsprecher rechts	Vorrichtung zur Ausgabe von Ton
12	Schloss Haupttüre	Öffnung Technikbereich / Geräteschließung
13	Tastenpult unten	Vorrichtung zur Bedienung des Gerätes (genauere Erklärung siehe Abbildung 2)
14	Auszahlschale	Vorrichtung zum Aufbewahren des ausgeworfenen Geldes

© 10 2012 psmtec GmbH

1.4 Komponenten

ABBILDUNG 2 - INNENRAUM

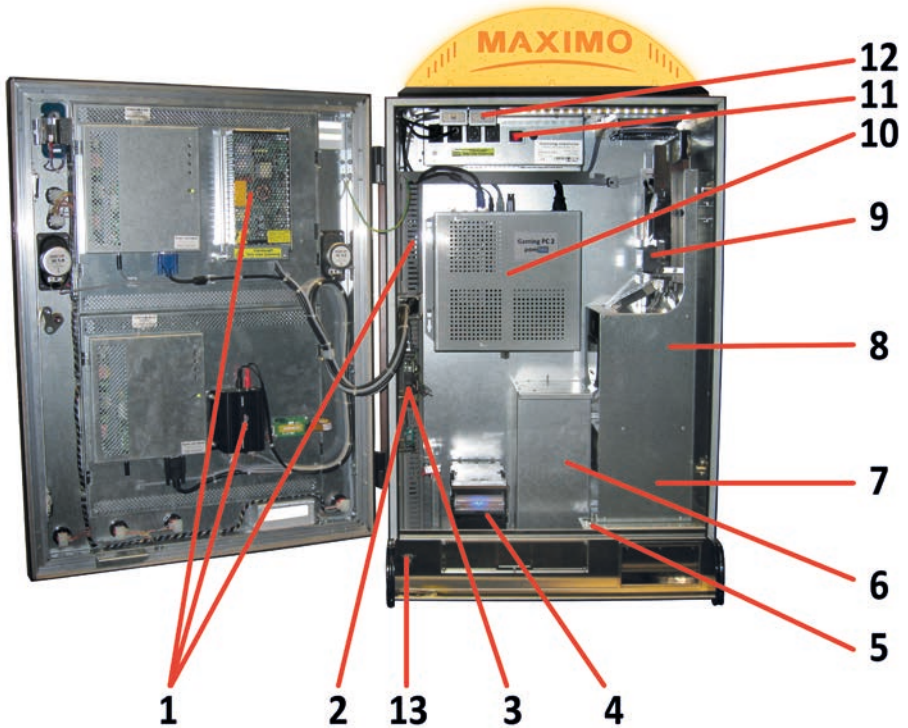


TABELLE 2 - ERKLÄRUNG INNENRAUM

Nummer	**Komponente**	**Funktion**
1	Netzteil	Netzteil für die Spannungsversorgung
2	Schnittstelle (a) PTB	Schnittstelle für die Durchführung der Bauartprüfung
3	IO-Board	Steckerplatine zur Verkabelung aller Komponenten
4	Scheinakzeptor	Komponente für die Schein Ein- und Ausgabe
5	Schnittstelle (b)	Schnittstelle VDAI
6	Kasse	Sammelbehälter für nicht ausgezahltes Geld
7	Hopper A (2,00€) verdeckt	Komponente die 2,00€ Münzen auszahlt
8	Hopper B (2,00€) verdeckt	Komponente die 0,20€ Münzen auszahlt
9	Münzprüfer und Münzeinwurf	Komponente für die Münzannahme
10	Steuerungseinheit (PC)	PC zur Steuerung des Gerätes und dazugehörigen Komponenten.
11	Netzschalter	Netzschalter
12	Servicemenü Schalter	Serviceschalter Technik
13	Servicemenü Schlüsselschalter	Serviceschalter Service

1.5 Tastenelemente

ABBILDUNG 3 – TASTENELEMENTE

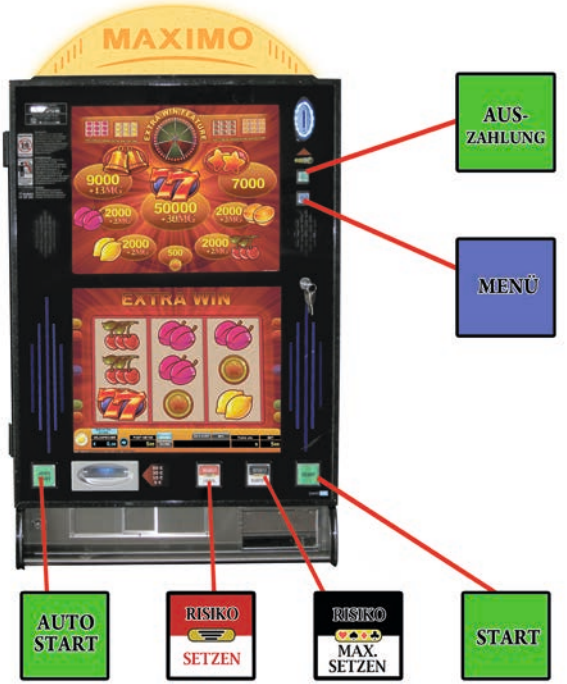


TABELLE 3 - BESCHREIBUNG TASTENELEMENTE

Nummer	Komponente	Funktion
1	Taste Auto Start	Spielstartautomatik ein / ausschalten
2	Taste Setzen	Risiko A / Einsatz eine Stufe erhöhen
3	Taste Max. Setzen	Risiko B / Maximalen Einsatz einstellen
4	Taste Start Nehmen	einmaliger Spielstart / Punkte nehmen
5	Taste Menü	markiertes Spiel starten / zurück ins Menü
6	Taste Auszahlung	Auszahlvorgang wird gestartet
7	unterer Bildschirm mit Touchscreen	Bildausgabe und Eingabemöglichkeit

© 10 2012 psmtec GmbH

Kapitel 2 Installationshinweise

2.1 Überprüfung auf Transportschäden

- Entfernen Sie den Transportkarton und eventuelle Transportsicherungen bzw. Transportschutz.
- Untersuchen Sie das Gerät direkt nach Anlieferung auf Transportschäden
- Lassen Sie sichtbare Beschädigungen auf den Speditionspapieren des anliefernden Spediteurs vermerken oder melden Sie dies unmittelbar nach Erhalt der Ware.

2.2 Montage

Sorgen Sie immer für eine ausreichende Standfestigkeit des Gerätes. Stellen Sie sicher, dass das Gerät auf einem stabilen und geraden Untergrund platziert wird (Kippgefahr).

- Beachten Sie die Hinweise zur Aufstellung des Gerätes und führen Sie Arbeiten niemals unter Spannung durch.
- Die Netzstecker sind erst nach abgeschlossener Aufstellung einzustecken.
- Bei der Montage auf einem Geräteständer ist darauf zu achten, dass das Gerät stabil mit diesem verschraubt wird. Dazu müssen mindestens zwei Personen vor Ort sein.

2.3 Aufstellung und Installation

Zu Ihrer Sicherheit und zur Vermeidung von Beschädigungen am Gerät, lesen und beachten Sie folgende Hinweise:

Wahl des Aufstellortes:
Die Aufstellung und Inbetriebnahme ist nur innerhalb geschlossener und trockener Innenräume vorgesehen.

Die Umgebungstemperatur am Aufstellort darf 40 °C nicht überschreiten.

Gerät nicht in der Nähe von lebensrettenden Einrichtungen platzieren wie z.B. Notausgängen, Feuerlöschern etc., Behältern mit leicht entzündlichen Stoffen, Wasser oder Chemikalien, Wärmequellen wie z.B. Heizkörpern, Öffnungen von Klimaanlagen oder Plätzen mit direkter Sonneneinstrahlung.

Gerät keiner Belastung aussetzen, die zu Funktionsstörungen oder zum Defekt führen kann wie z.B. starker Vibration, extremer Staub- oder Schmutzbelastung, direkter Sonneneinstrahlung oder Hitze, Regen sowie Feuchtigkeit.

Direkt am Geräteaufstellplatz muss eine ordnungsgemäß installierte, geerdete und abgesicherte Netzsteckdose vorhanden sein. Der Stromkreis, an dem das Gerät angeschlossen wird, darf nicht überlastet werden.

Die Netz- und Verbindungskabel müssen so verlegt werden, dass sie für niemanden eine Behinderung oder eine Stolpermöglichkeit darstellen. Nichtbeachtung kann zu schweren Verletzungen oder zur Beschädigung der Kabel führen. Die Kabel dürfen nicht scharf geknickt oder mit schweren Gegenständen belastet werden, sonst besteht die Gefahr einer Isolationsbeschädigung, was berührbare Netzspannung, Kurzschluss und dadurch bedingte Feuer auslösen kann.

Vorbereitende Installation
Stellen Sie vor der Inbetriebnahme sicher, dass sämtliche Steckverbindungen korrekt aufgesteckt sind. Dabei sind besonders die Schutzleiterverbindungen aller berührbaren Metallteile zu prüfen. Vertauschte Steckverbindungen können zur Zerstörung des Gerätes führen. Für derartige Schäden besteht keine Gewährleistung.

Die elektrische Installation ist nach den einschlägigen Vorschriften durchzuführen z.B. Absicherungen, Schutzleiteranbindung. Für die elektrischen Daten des Gerätes muss das Typenschild beachtet werden. Versichern Sie sich vor der Inbetriebnahme, dass das Gerät fachgerecht montiert und befestigt ist.

2.4 Instandhaltung und Wartung

!!Warnung!! Gefahr durch elektrischen Schlag!

Arbeiten am Gerät dürfen niemals unter Spannung durchgeführt werden. Vor dem Öffnen des Gerätes immer den Netzstecker ziehen!
Die Steckverbindungen im Inneren des Gerätes niemals unter Spannung abziehen oder aufstecken. Reparaturen sind grundsätzlich im spannungslosen Zustand durchzuführen!
Pflegehinweise
Zum Reinigen muss das Gerät ausgeschaltet und der Netzstecker gezogen werden. Das Gehäuse darf ausschließlich mit einem weichen, angefeuchteten (nicht nassen) Tuch gereinigt werden. Generell keine alkohol-/ spiritushaltigen Reinigungsmittel oder Verdünner verwenden. Bestimmte Pflege und Wartungsintervalle müssen nicht – außer beim Betrieb eines Akzeptors – eingehalten werden.

Warnung! Dieses Gerät enthält eine Lithiumbatterie. Diese darf nicht geöffnet, verbrannt oder Temperaturen über +60°C ausgesetzt und nicht wieder aufgeladen werden. Die Entsorgung muss nach den nationalen Vorschriften erfolgen.

Sicherheitsabschaltung
Um zu gewährleisten, dass die vorgeschriebene Pflicht, ein Gerät alle 24 Monate auf seine Übereinstimmung mit der zugelassenen Bauart überprüfen zu lassen, beachtet wird, verfügt jedes Gerät über eine Sicherheitsschaltung, mit der das jeweilige Gerät automatisch nach weiteren 3 Monaten (insgesamt: 27 Monate) abgeschaltet wird.

Entsorgung von Altgeräten
Um die Anforderungen des Elektro- und Elektronikgerätegesetzes (ElektroG) und der europäischen Richtlinie 2002/96/EG (WEEE) zu erfüllen, sind die gelieferten Geräte nach Ablauf der gewerblichen Nutzung an den Hersteller zurückzuliefern. Geschieht dies nicht, sind die Geräte entsprechend den Anforderungen des ElektroG ordnungsgemäß zu entsorgen. Bitte unterstützen Sie diese Initiative zum Umweltschutz.

Kapitel 3 Inbetriebnahme

3.1 Öffnen des Gerätes

Mittels Drehen des Gehäuseschlüssel kann die Gerätetür problemlos geöffnet werden.

3.2 Inbetriebnahme

1) Überprüfen Sie vor dem Einschalten die Versorgungsspannung. Das Gerät wurde für eine Spannung von 230V +/- 10%, 50Hz Wechselstrom entwickelt. Stellen Sie sicher, dass die Betriebsspannung mit den Spannungsangaben übereinstimmt.
2) Stellen Sie sicher, dass das Gerät nur an einer geerdeten Netzversorgung betrieben wird.
3) Stecken Sie den Netzstecker in die dafür vorgesehene Buchse.
4) Öffnen Sie die Hauptklappe des Gerätes (siehe Kapitel 3.1 Öffnen des Gerätes).
5) Schalten Sie das Gerät am Netzschalter (Abb. 2, Nr. 11) ein.
6) Füllen Sie die Hopper (siehe Kapitel 4.6 Auffüllung).
7) Schließen Sie die Gerätetüre.
8) Nach einem kurzen Selbsttest ist das Gerät betriebsbereit.
9) Starten Sie nun das Servicemenü (siehe Kapitel 5) und nehmen Sie die für Sie relevanten Einstellungen vor.

3.3 Zulassungsdaten abrufen

Um im Rahmen der PTB Nachprüfung die Zulassungsdaten abzurufen, gehen Sie wie folgt vor:

1) Drücken Sie im Spielmenü gleichzeitig die Tasten A und B und halten Sie diese gedrückt.
2) Betätigen Sie nach 3 Sekunden bei gedrückter A und B Taste die Autostarttaste.
3) Nun werden die Softwareversion, Datenversion, Version der Kontrolleinrichtung sowie die zugehörigen Prüfsummen angezeigt.
4) Nach 30 Sekunden werden die Zulassungsdaten wieder ausgeblendet.

Kapitel 4 Geldbefüllung und -ausgabe

4.1 Geldannahme

Die allgemeine Geldannahme erfolgt durch Einwurf einer Münze in die Münzannahmevorrichtung oder durch Eingabe einer Banknote in die Scheinannahmevorrichtung. Wird das eingeworfene Geld akzeptiert, wird der eingeworfene Betrag auf den Geldspeicher gebucht. Bei Überschreitung der Obergrenzen (25 €) wird das eingeworfene Geld nicht angenommen und wieder in der Ausgabevorrichtung oder der Scheinannahme ausgegeben.
Der Münzeinwurf bzw. die Scheinannahme sind auf der Gerätevorderseite durch Bilder gekennzeichnet.

4.2 Geldausgabe

Die Geldausgabe erfolgt durch einmaliges Drücken der Auszahltaste.
Es wird solange ausgezahlt bis:

- kein Guthaben mehr auf dem Geldspeicher vorhanden ist
- die Auszahlung durch Drücken der Starttaste abgebrochen wird
- der Geldvorrat der Auszahlvorrichtung erschöpft ist

Im letzteren Fall wird die Auszahlung fortgesetzt, sobald die Auszahlvorrichtung von einem Techniker oder einer Servicekraft wieder aufgefüllt worden ist. (siehe Kapitel 4.6 Auffüllung)

4.3 Rückgabe nicht akzeptierter Münzen oder Banknoten

Nicht akzeptierte Münzen werden in die Auszahlschale geleitet wo Sie entnommen werden können. Nicht akzeptierte Banknoten werden vom Banknotenakzeptor zurückgegeben.

4.4 Geldspeicher

Der Geldspeicher wird im „Spielmodus“ ständig in der linken unteren Bildschirmhälfte dargestellt. Seine Position ändert sich in diesem Modus niemals. Der Geldspeicher ist durch Geldeinwurf auf 25 € und bei Gewinnen auf maximal 9999,99 € begrenzt. Werden diese Obergrenzen überschritten, wird die Geldannahme gesperrt bzw. verweigert. Beträge oberhalb dieser Grenzen werden unmittelbar automatisch ausgezahlt. Eine manuelle Auszahlung kann im „Spielmodus“ jederzeit durch Drücken der Auszahltaste gestartet werden (siehe 4.2 Geldausgabe).

4.5 Einsatzleistung

Sobald Geld durch Einwurf auf den Geldspeicher gebucht wird, wird automatisch die Buchungsautomatik Geld nach Punkte aktiviert. Nun werden Beträge auf dem Geldspeicher laut den gesetzlichen Regelungen auf den Punktespeicher übertragen. Dieser Mechanismus kann manuell durch Drücken auf den Buchungspfeil gestoppt werden, so dass keine Buchungen mehr vorgenommen werden können.

Eine Einsatzleistung ohne automatischen Buchungsstart ist durch das Drücken der Starttaste möglich.

4.6 Auffüllungen

Bei der Erstaufstellung oder sobald die Auszahleinheit feststellt, dass kein ausreichender Münzvorrat mehr vorhanden ist, wird der Spielmodus unterbrochen und eine Meldung „Hopper leer“ wird angezeigt. Jetzt gibt es drei Möglichkeiten, um eine Auffüllung durchzuführen (kann auch jeweils auf Neuauffüllung durchgeführt werden).

- **Serviceauffüllung/ Wirteauffüllung**

1) Zunächst muss der Schlüsselschalter „Service“ betätigt werden.
2) Dann wird innerhalb des angezeigten Servicemenüs die Einstellung „Auffüllen“ gewählt.
3) Dadurch wird das Auffüllmenü gestartet und es können nun 2 € oder 20ct Münzen ins Münzfach eingeworfen werden. Die eingeworfene Menge sowie die Anzahl der Münzen im Hopper wird am Bildschirm angezeigt. Erreicht man den maximal festgelegten Füllstand (siehe maximaler Füllstand), werden keine Münzen mehr angenommen. Wenn das Gerät einen Dispenser beinhaltet, können auch Scheine befüllt werden (1 Scheinsorte á 30 Stück).

Hauptmenü
Auffüllung
Zur Befüllung bitte Geld einwerfen.
Münzprüfer betriebsbereit: Ja
Hopper A (2,00Euro) Füllstand: 0 Münzen (0,00Euro) - max 500 Münzen (1000,00Euro)
Hopper B (2,00Euro) Füllstand: 0 Münzen (0,00Euro) - max 500 Münzen (1000,00Euro)
letzte Wirteauffüllung

4) Durch Deaktivieren des Schlüsselschalters Service wird das Auffüllmenü verlassen.

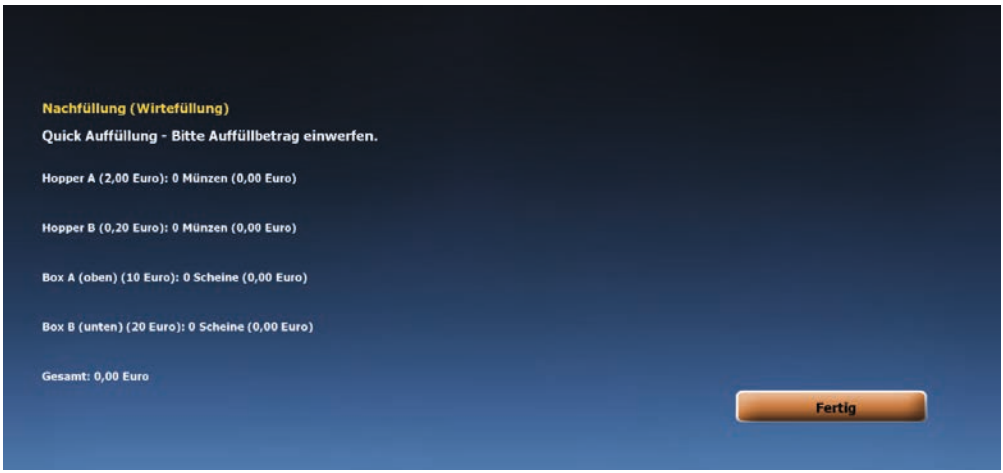
Diese Serviceauffüllung wird den Wirteauffüllungen zugeordnet. Genauere Angaben zum Servicemenü finden Sie auch unter Kapitel 6.

- **Quickauffüllung / Wirteauffüllung**

Die Quickauffüllung ist verfügbar, sobald ein Hopperinhalt unter der im Technikermenü eingestellten Grenze fällt.

1) **Wenn man im Spielmenü die Risikotasten A und B gleichzeitig betätigt und außerdem innerhalb von 60 Sekunden die Rückgabetaste an der Münzannahmevorrichtung drückt, erscheint die Quickauffüllung.**
2) Hier können 2 € oder 20ct Münzen eingeworfen werden. Die eingeworfene Menge wird am Bildschirm angezeigt. Wenn das Gerät einen Dispenser beinhaltet, können auch Scheine befüllt werden (1 Scheinsorte á 30 Stück)
3) Die Quickauffüllung kann durch Anklicken des „Fertig“ Buttons wieder verlassen werden.

Diese Auffüllung wird als Wirteauffüllung verbucht.


Nachfüllung (Wirtefüllung)
Quick Auffüllung - Bitte Auffüllbetrag einwerfen.
Hopper A (2,00 Euro): 0 Münzen (0,00 Euro)
Hopper B (0,20 Euro): 0 Münzen (0,00 Euro)
Box A (oben) (10 Euro): 0 Scheine (0,00 Euro)
Box B (unten) (20 Euro): 0 Scheine (0,00 Euro)
Gesamt: 0,00 Euro
Fertig

- **Technikerauffüllung**

1) Zunächst muss der Kippschalter „Technik“ betätigt werden.
2) Dann wird im angezeigten Servicemenü Technik die Einstellung „Auffüllen“ → Münzauffüllung oder Scheinauffüllung gewählt.
3) Dadurch wird das Auffüllmenü gestartet und die vom Techniker aufzufüllende Menge kann eingegeben werden. Wenn das Gerät einen Dispenser beinhaltet, können auch Scheine befüllt werden (1 Scheinsorte á 30 Stück).

Hauptmenü
Auffüllen
Nachfüllung
Geld einwerfen oder Hopper manuell befüllen.
Münzprüfer betriebsbereit: Ja
Hopper A (2,00 Euro) betriebsbereit: Ja
Hopper B (0,20 Euro) betriebsbereit: Ja
Hopper A (2,00 Euro) Füllstand: 0 Münzen (0,00 Euro) - max 300 Münzen (600,00 Euro)
Hopper A (2,00 Euro) manuelle Auffüllung: (0 ... 300)
0 Münzen
Tastatur anzeigen
Hopper A (2,00 Euro) befüllen.
Hopper B (0,20 Euro) Füllstand: 0 Münzen (0,00 Euro) - max 100 Münzen (20,00 Euro)
Hopper B (0,20 Euro) manuelle Auffüllung: (0 ... 100)
0 Münzen
Tastatur anzeigen
Hopper B (0,20 Euro) befüllen.

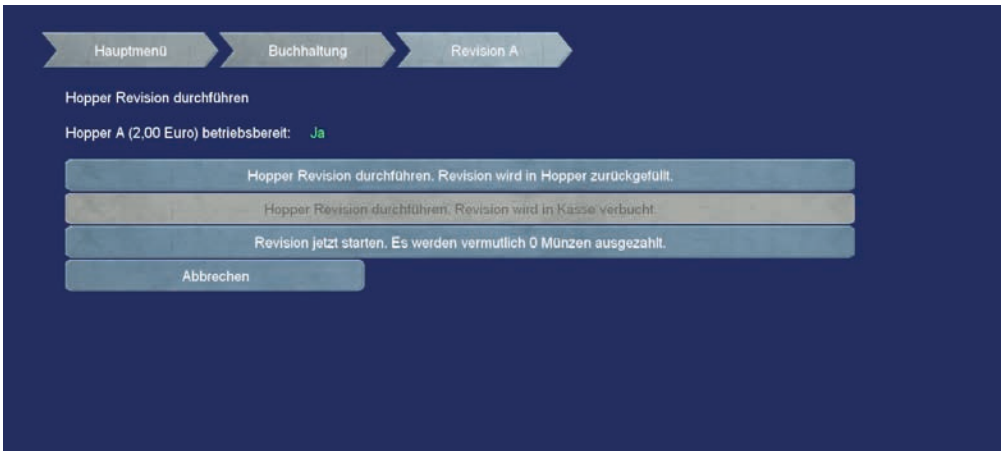
4) Nach Bestätigung des Betrages muss die Hoppertür geöffnet werden. Jetzt kann die bereits angegebene Menge direkt in den entsprechenden Hopper gefüllt werden.
5) Durch Deaktivieren des Technik Schalters gelangt man abschließend wieder in das Spielmenü. Genauere Angaben zum Technikermenü finden Sie auch unter Kapitel 7

4.7 Kontrolle der Füllstände (Hopper Revision)

1) Um die Hopper Füllstände kontrollieren zu können, muss im Technikermenü der Punkt „Operatormodus starten“ gewählt werden. (Nähere Informationen zum Operatormodus finden Sie unter Kapitel 7.)

2) Nach Eingabe der Operator Pin Nummer (Werkseinstellung „1234“) muss der Punkt **„Buchhaltung“** ausgewählt werden.

3) Nachdem man die **„Hopper Revision“** bestätigt hat, kann der zu prüfenden Hopper (A = 2 € und oder B = 20ct) auswählt werden. Es muss gewählt werden, ob das Geld nach einer Revision wieder in die Hopper gefüllt wird oder ob es in die Gerätekasse verbucht werden soll.


Hauptmenü
Buchhaltung
Revision A
Hopper Revision durchführen
Hopper A (2,00 Euro) betriebsbereit: Ja
Hopper Revision durchführen. Revision wird in Hopper zurückgefüllt.
Hopper Revision durchführen. Revision wird in Kasse verbucht.
Revision jetzt starten. Es werden vermutlich 0 Münzen ausgezahlt.
Abbrechen

Bei einer Revision wird der komplette Hopper Inhalt in die Auszahlschale ausgegeben und der Füllstand auf 0 zurückgesetzt. Wird die ausgegebene Menge wieder in den Hopper zurückgefüllt, wird diese auch als Füllstand verbucht.

4.8 Kontrolle der Scheinbestände (Scheinrecycler Leerung)

1) Um den Scheindispenser Füllstand kontrollieren zu können, muss im Techniker-menü der Punkt **„Operatormodus starten“** gewählt werden.
(Nähere Informationen zum Operatormodus finden Sie unter Kapitel 7.)

2) Nach Eingabe der Operator Pin Nummer (Werkseinstellung „1234“) muss der Punkt **„Buchhaltung“** ausgewählt werden.

3) Nachdem man die **„Recycler Leerung“** bestätigt hat, kann der zu prüfende Inhalt ausgewählt werden. Das Geld wird nach einer Revision in die Banknotenkasse verbucht.

Kapitel 5 Spielmenü

Im Spielmenü erhalten Sie eine Übersicht aller derzeit aktivierten und angebotenen Spiele. Diese werden in Gruppen von je 5 Spielen angezeigt, die ganz nach Bedarf mittels Betätigen der Pfeile (links/rechts) auch vergrößert angezeigt oder ausgewählt werden können. Nähere Beschreibungen zu den Spielen können sie der Broschüre „Spieleinfo“ entnehmen.

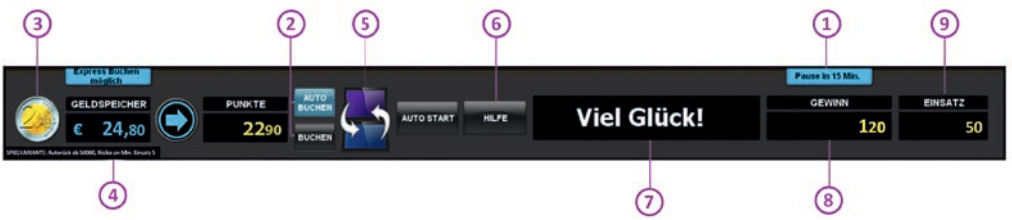
5.1 Top-Games

Durch den Button „Top-Games“ ist ein schneller Zugriff auf die 5 beliebtesten und meist gespielten Games des Gerätes möglich.

5.2 Risikofunktion

Neben dem bewährten Karten-Risiko Schwarz/Rot lassen sich Gewinne auch auf der Risiko Leiter setzen. Hierbei sichert die Funktion „Teilen“ auch schon kleinere Gewinne trotz Weiterspielen.

5.3 Meterbar und Ereignisleiste



1) Pause

Nach 60 Minuten ununterbrochener Spielzeit muss das Gerät eine gesetzliche Pause von 5 Minuten einlegen. Der Countdown-Zähler wird über dem Gewinnfenster angezeigt. Bei Beginn der Pause wird der gesamte Wert des Geldspeichers ausbezahlt. Vorhandene Punkte auf dem Punktespeicher können nach der Pause wieder eingesetzt werden.

2) Buchungen

Der MAXIMUS bietet zwei unterschiedliche Buchungsvorgänge. Die Richtung der Buchung kann durch einen Pfeil bestimmt werden.
Die „Autobuchen“ Funktion wandelt automatisch das gesamte Konto von Punkte in Geld (alle 5 Sekunden jeweils 2 €) oder von Geld in Punkte (alle 5 Sekunden jeweils 20 Cent).
Durch Drücken der „Buchen“ Funktion werden nur einmalig Punkte in Geld oder Geld in Punkte umgewandelt. Der aktuelle Buchungsmodus wird mit einem blauen Hintergrund gekennzeichnet.
Zeigt der Geldspeicher „Express Buchen“ an, werden beim Einwurf die ersten 2 € direkt in 200 Punkte umgebucht.

3) 2€ Auszahlung
Durch Berühren der 2 € Münze am Bildschirm ist ein schnelles Auszahlen einzelner 2 € Münzen möglich, garantiert ohne umständliches Umbuchen und
unnötige Spielunterbrechung.

4) Auto Rückbuchen
Ab dem vorgegebenen Punktestand werden automatisch Punkte auf den Geldspeicher rückgebucht. Diese Funktion unterstützt ein ausgewogenes Gleichgewicht zwischen den Speichern und schützt vor unerwünschten Einbußen durch die Kürzung hoher Gewinne.

5) Spielkomfort
Sämtliche Funktionen der Bedientasten lassen sich ebenso bequem per Touchscreen ausführen. Der optionale Wechsel der Bildschirmansichten (oben/unten) gewährleistet ein optimales Wohlgefühl in jeder sitzenden oder stehenden Position des Spielgastes.

6) Info
Der MAXIMUS lässt niemanden im Regen stehen. Die Infotaste erklärt alle grundlegenden Funktionen und Gewinnchancen des ausgewählten Spieles.

7) Anzeigefeld
Im Anzeigefeld wird die aktuelle Gewinnkombination angezeigt.

8) Gewinnspeicher
Im Feld Gewinnspeicher werden einlaufende Gewinne gespeichert bzw. zuletzt gegebene Gewinne angezeigt.

9) Punkteeinsatzfeld
Im Feld Punkteeinsatz wird der aktuell gespielte Einsatz angezeigt. Dieser kann durch Berühren des Bildschirms oder durch Betätigen der Taste „Setzen“ oder „Max. Setzen“ gewählt werden.

© 10 2012 psmtec GmbH

Kapitel 6 Servicemenü „Service“

Um das Servicemenü „Service“ zu starten, muss der Service Schalter (Abb. 1, Nr. 8) durch Drehen des Serviceschlüssels aktiviert werden. Nun können folgende Menüpunkte ausgewählt werden.

6.1 Quittier-pflichtige Fehler

Liegt ein Quittier-pflichtiger Fehler vor, so wird dieser direkt an erster Stelle des Servicemenüs angezeigt. Nach Behebung des Fehlers und dessen Quittierung kann der Spielbetrieb wieder aufgenommen werden.

6.2 Auffüllung

Hier kann die in Kapitel 4.6 beschriebene Serviceauffüllung durchgeführt werden.

6.3 Letzte Ereignisse

Hier wird eine Liste mit den letzten Ereignissen dargestellt. Über die Filterfunktion können diese nach bestimmten Kriterien gegliedert werden.

6.4 Letzte Spiele

In diesem Menü können die vergangenen Spiele angezeigt werden. Durch Betätigen der Pfeiltasten können die letzten Ansichten eingesehen werden.

6.5 Hardwaretest

Es lassen sich allgemeine Informationen über die angeschlossene Hardware (Münzprüfer, Scheinprüfer, Hopper) finden.

Auch die letzten Ereignisse lassen sich hier für jede Gerätekomponente einsehen.

© 10 2012 psmtec GmbH

Kapitel 7 Servicemenü „Technik“

Um das Servicemenü „Technik“ zu starten, muss der Kippschalter Technik aktiviert werden. Dies geschieht, indem man die Kassentür öffnet und den Schaltknopf betätigt. Daraufhin können folgende Menüpunkte ausgewählt werden.

7.1 Quittier-pflichtige Fehler

Liegt ein Quittier-pflichtiger Fehler vor, so wird dieser an erster Stelle des Menüs angezeigt. Nach Behebung des Fehlers und dessen Quittierung kann der Spielbetrieb wieder aufgenommen werden.

7.2 Auffüllung

Hier kann die in Kapitel 4.6 beschriebene Technikerauffüllung durchgeführt werden.

7.3 Letzte Ereignisse

Hier wird eine Liste mit den letzten ca. 1500 Ereignissen dargestellt. Über die Filterfunktion können diese nach bestimmten Kriterien gegliedert werden (Nachrichten, Warnungen und Fehler).

Hauptmenü
Letzte Ereignisse
Nachrichten
Warnungen
Fehler
Liste der letzten Meldungen: (798)
00798: Servicemenü 2012-09-19 10:37 (GS 0,00) Engineer mode started
00797: Servicemenü 2012-09-17 10:57 (GS 0,00) Techniker-Menü gestartet
00796: Servicemenü 2012-09-03 11:58 (GS 0,00) Engineer mode started
00795: System 2012-09-03 08:53 (GS 0,00) Fehler 00793 wurde quitiert.
00794: Servicemenü 2012-09-03 08:53 (GS 0,00) Servicekraft-Menü gestartet
00793: System 2012-09-03 08:53 (GS 0,00) 501 - Batterie des I/O-Boards leer. Störungen bei Stromausfall möglich.
00792: Scheinprüfer - 2012-08-13 15:13 (GS 0,00) Error 00789 has been settled.
00791: Münzprüfer 2012-08-13 15:12 (GS 0,00) Error 00788 has been settled.
00790: Servicemenü 2012-08-13 15:10 (GS 0,00) Engineer mode started
00789: Scheinprüfer - 2012-08-13 15:10 (GS 0,00) 200 - Hardware error: Noteacceptor
00788: Münzprüfer 2012-08-13 15:10 (GS 0,00) 100 - Hardware error: Coinacceptor
00787: Servicemenü 2012-08-07 10:06 (GS 0,00) Techniker-Menü gestartet
00786: Servicemenü 2012-08-06 14:29 (GS 0,00) Techniker-Menü gestartet
00785: Hopper A (2,00 Euro) 2012-08-06 14:23 (GS 0,00) Auszahlbetrag der Hopperrevision wurde in der Kasse verbucht. (20,00 Euro)
00784: Kasse 2012-08-06 14:23 (GS 0,00) Geld in Kasse geleitet 2,00 (10x)
00783: Hopper A (2,00 Euro) 2012-08-06 14:23 (GS 0,00) Revision abgeschlossen. (20,00 Euro)
00782: Hopper A (2,00 Euro) 2012-08-06 14:23 (GS 0,00) Revision gestartet.
00781: Servicemenü 2012-08-06 14:23 (GS 0,00) Operator-Menü gestartet
00780: Servicemenü 2012-08-06 14:23 (GS 0,00) Techniker-Menü gestartet
00779: Scheinprüfer - 2012-08-06 14:22 (GS 20,00 - 20,00 = 0,00) Geldscheinausgabe 20,00 Euro (1x)
<<<
<<
<
>
>>
>>>

7.4 Letzte Spiele

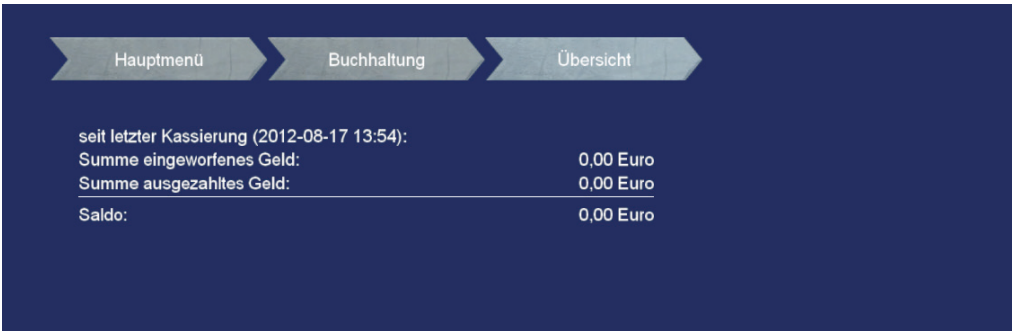
In diesem Menü können die vergangenen ca. 1500 Spiele angezeigt werden. Durch Betätigen der Pfeiltasten können die letzten Ansichten eingesehen werden.

Hauptmenü
Letzte Spiele
Letzte Spiele (1226)
1: 2012-09-14 17:05 Extra Win (0)
2: 2012-09-14 17:05 Extra Win (0)
3: 2012-09-14 17:05 Extra Win (0)
4: 2012-09-14 17:05 Extra Win (0)
5: 2012-09-14 17:05 Extra Win (0)
6: 2012-09-14 17:05 Extra Win (0)
7: 2012-09-14 17:05 Extra Win (0)
8: 2012-09-14 17:05 Extra Win (0)
9: 2012-09-14 17:05 Extra Win (0)
10: 2012-09-14 17:05 Extra Win (0)
<<<
<<
<
>
>>
>>>
Spiel: Heart Of Earth
Geldspeicher: 0
Punktespeicher: 2140 - Einsatz 10 = 2130
A	J	K	A	J
Q	Statue	A	Kompass	10
Abenteurer	K	10	K	Kompass

7.5 Buchhaltung

Das Menü Buchhaltung ist in folgende Unterpunkte gegliedert:

- Übersicht: Summen anzeigen



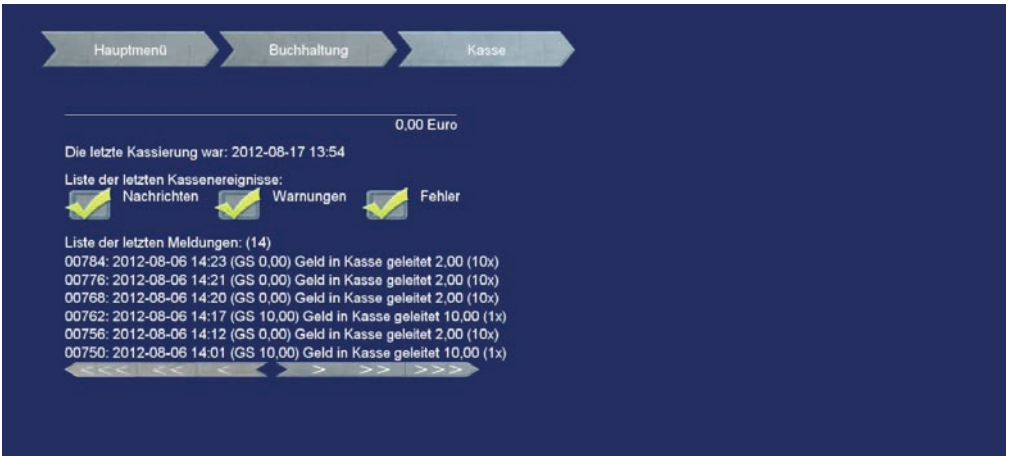
- Eingeworfenes Geld: letzte Geldeinwürfe / Summe anzeigen

Hauptmenü
Buchhaltung
Einzahlungen
Nachrichten
Warnungen
Fehler
Liste der letzten Meldungen: (96)
00778: 2012-08-06 14:22 (GS 0,00 + 20,00 = 20,00) Münzeinwurf durch Kunde 2,00 Euro -> (10x)
00770: 2012-08-06 14:20 (GS 0,00 + 20,00 = 20,00) Münzeinwurf durch Kunde 2,00 Euro -> (10x)
00760: 2012-08-06 14:16 (GS 0,00 + 10,00 = 10,00) Münzeinwurf durch Kunde 2,00 Euro -> (5x)
00758: 2012-08-06 14:13 (GS 0,00) Auffüllung 2,00 Euro (5x)
00747: 2012-08-06 13:58 (GS 0,00 + 10,00 = 10,00) Münzeinwurf durch Kunde 2,00 Euro -> (5x)
00746: 2012-08-06 13:58 (GS 0,00) Auffüllung 2,00 Euro (5x)
00734: 2012-08-06 13:51 (GS 0,00 + 20,00 = 20,00) Münzeinwurf durch Kunde 2,00 Euro -> (10x)
00665: 2012-06-13 13:15 (GS 0,00 + 20,00 = 20,00) note insertion by client 20.00 Euro (1x)
00663: 2012-06-13 13:13 (GS 0,00 + 20,00 = 20,00) Kunden-Geldschein akzeptiert 20,00 Euro (1x)
00633: 2012-05-25 09:15 (GS 0,00 + 20,00 = 20,00) Kunden-Geldschein akzeptiert 20,00 Euro (1x)
00631: 2012-05-25 09:14 (GS 0,00 + 20,00 = 20,00) Kunden-Geldschein akzeptiert 20,00 Euro (1x)
00629: 2012-05-25 09:10 (GS 0,00 + 20,00 = 20,00) note insertion by client 20.00 Euro (1x)
00627: 2012-05-25 09:06 (GS 0,00 + 20,00 = 20,00) Kunden-Geldschein akzeptiert 20,00 Euro (1x)
00625: 2012-05-25 09:03 (GS 0,00 + 20,00 = 20,00) note insertion by client 20.00 Euro (1x)
00623: 2012-05-25 09:01 (GS 0,00 + 20,00 = 20,00) Kunden-Geldschein akzeptiert 20,00 Euro (1x)
00621: 2012-05-25 09:00 (GS 0,00 + 20,00 = 20,00) Kunden-Geldschein akzeptiert 20,00 Euro (1x)
00619: 2012-05-25 08:55 (GS 0,00 + 20,00 = 20,00) note insertion by client 20.00 Euro (1x)
00617: 2012-05-25 08:53 (GS 0,00 + 20,00 = 20,00) note insertion by client 20.00 Euro (1x)
00615: 2012-05-25 08:52 (GS 0,00 + 20,00 = 20,00) note insertion by client 20.00 Euro (1x)
00613: 2012-05-25 08:46 (GS 0,00 + 20,00 = 20,00) note insertion by client 20.00 Euro (1x)
<< << < > >> >>>

- **Ausgeworfenes Geld** **letzte Geldauswürfe / Summe anzeigen**

Hauptmenü
Buchhaltung
Auszahlungen
Nachrichten
Warnungen
Fehler
Liste der letzten Meldungen: (101)
00785: 2012-08-06 14:23 (GS 0,00) Auszahlbetrag der Hopperrevision wurde in der Kasse verbucht. (20,00 Euro)
00783: 2012-08-06 14:23 (GS 0,00) Revision abgeschlossen. (20,00 Euro)
00782: 2012-08-06 14:23 (GS 0,00) Revision gestartet.
00779: 2012-08-06 14:22 (GS 20,00 - 20,00 = 0,00) Geldscheinausgabe 20,00 Euro (1x)
00777: 2012-08-06 14:21 (GS 0,00) Auszahlbetrag der Hopperrevision wurde in der Kasse verbucht. (20,00 Euro)
00775: 2012-08-06 14:21 (GS 0,00) Revision abgeschlossen. (20,00 Euro)
00774: 2012-08-06 14:21 (GS 0,00) Revision gestartet.
00771: 2012-08-06 14:21 (GS 20,00 - 20,00 = 0,00) Geldscheinausgabe 20,00 Euro (1x)
00769: 2012-08-06 14:20 (GS 0,00) Auszahlbetrag der Hopperrevision wurde in der Kasse verbucht. (20,00 Euro)
00767: 2012-08-06 14:20 (GS 0,00) Revision abgeschlossen. (20,00 Euro)
00766: 2012-08-06 14:19 (GS 0,00) Revision gestartet.
00763: 2012-08-06 14:17 (GS 10,00 - 10,00 = 0,00) Geldscheinausgabe 10,00 Euro (1x)
00761: 2012-08-06 14:17 (GS 10,00) Ungültiger Schein wurde aus Box A (oben) (10 Euro) in den Stacker verschoben. (1x)
00757: 2012-08-06 14:12 (GS 0,00) Auszahlbetrag der Hopperrevision wurde in der Kasse verbucht. (20,00 Euro)
00755: 2012-08-06 14:12 (GS 0,00) Revision abgeschlossen. (20,00 Euro)
00754: 2012-08-06 14:12 (GS 0,00) Revision gestartet.
00751: 2012-08-06 14:01 (GS 10,00 - 10,00 = 0,00) Geldscheinausgabe 10,00 Euro (1x)
00749: 2012-08-06 14:01 (GS 10,00) Ungültiger Schein wurde aus Box A (oben) (10 Euro) in den Stacker verschoben. (1x)
00745: 2012-08-06 13:58 (GS 0,00) Auszahlbetrag der Hopperrevision wurde in der Kasse verbucht. (20,00 Euro)
00743: 2012-08-06 13:58 (GS 0,00) Revision abgeschlossen. (20,00 Euro)
<<< << < > >> >>>

- **Kasse** **Kasseninhalt / letzte Kassierung**


Hauptmenü
Buchhaltung
Kasse
0,00 Euro
Die letzte Kassierung war: 2012-08-17 13:54
Liste der letzten Kassenereignisse:
Nachrichten
Warnungen
Fehler
Liste der letzten Meldungen: (14)
00784: 2012-08-06 14:23 (GS 0,00) Geld in Kasse geleitet 2,00 (10x)
00776: 2012-08-06 14:21 (GS 0,00) Geld in Kasse geleitet 2,00 (10x)
00768: 2012-08-06 14:20 (GS 0,00) Geld in Kasse geleitet 2,00 (10x)
00762: 2012-08-06 14:17 (GS 10,00) Geld in Kasse geleitet 10,00 (1x)
00756: 2012-08-06 14:12 (GS 0,00) Geld in Kasse geleitet 2,00 (10x)
00750: 2012-08-06 14:01 (GS 10,00) Geld in Kasse geleitet 10,00 (1x)
<<< << < > >> >>>

7.6 Hardwaretest

Das Menü Hardwaretest ist in folgende Unterpunkte gegliedert:

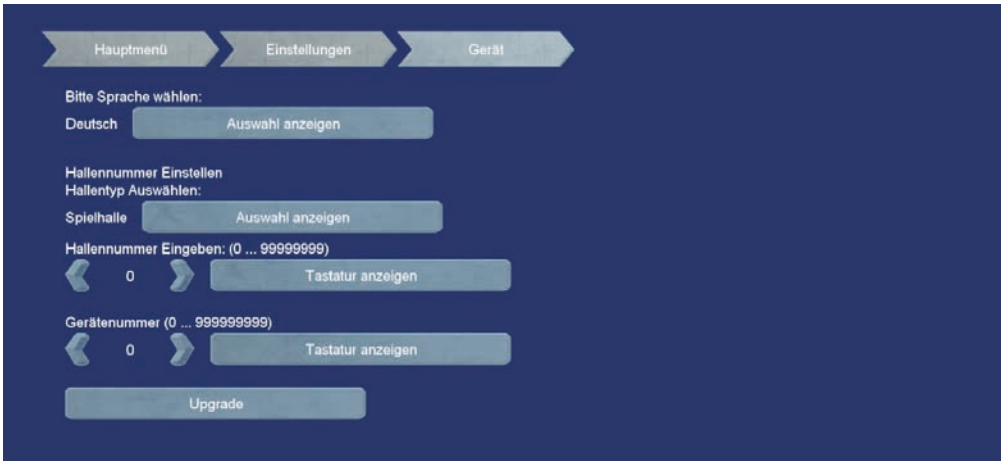
- Münzprüfer — Infos aktualisieren / Münztest / Letzte Ereignisse / Factory Setup
- Scheinprüfer — Infos aktualisieren / Scheintest / Letzte Ereignisse / Factory Setup
- Hopper A (2 €) — Infos aktualisieren / Hopper A Test / Letzte Ereignisse zeigen
- Hopper B (20 ct) — Infos aktualisieren / Hopper B Test / Letzte Ereignisse zeigen
- Lampen / Tasten — Lampen / Tastentest / Schaltertest
- Bildschirm — Testbild anzeigen
- Sound — Soundtest / Beispiel 1-5

© 10 2012 psmtec GmbH

7.7 Einstellungen

Das Menü Einstellungen ist in folgende Unterpunkte gegliedert:

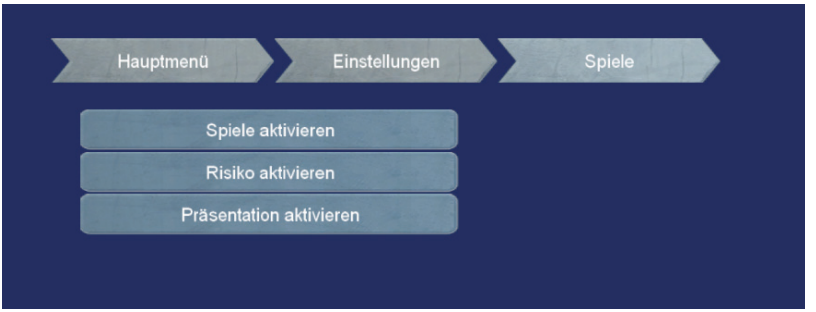
- Gerät — Sprache / Hallennummer / Gerätenummer



- Lautstärke — Einstellen / Einstellung testen

- Tastenhelligkeit — Auswahlstärke 1-10

- Spiele



Spiele aktivieren: Hierbei können einzelne Spiele
deaktiviert und kurzfristig aus dem aktuellen Spieleangebot entfernt werden. Allerdings gibt es dabei Einschränkungen wie z.B. das Standard-spiel des Spielgerätes.

Risiko aktivieren: In diesem Menü kann über die Verfügbarkeit der Risikofunktion entschieden werden. (Nicht alle Spiele müssen einen Risikomodus haben)

Präsentation aktivieren: Unter diesem Punkt können die im Hauptmenü eingeblendeten Spielpräsentationen einzelner Games deaktiviert werden.

- Münzprüfer Akzeptierte Münzen einstellen

- Scheinprüfer Aktivieren/Deaktivieren / Akzeptierte Scheine einstellen → erhöhten Manipulationsschutz aktivieren

- Hopper Max. Füllstand einstellen /Max. Füllstand für Quickaufüllung

Hauptmenü
Einstellungen
Hopper
Max. Füllstand Hopper A (2,00 Euro) (1 ... 1500)
300 Münzen
Tastatur anzeigen
Max. Füllstand für Quick Auffüllen bei Hopper A (2,00 Euro) (1 ... 300)
300 Münzen
Tastatur anzeigen
Max. Füllstand Hopper B (0,20 Euro) (1 ... 1500)
100 Münzen
Tastatur anzeigen
Max. Füllstand für Quick Auffüllen bei Hopper B (0,20 Euro) (1 ... 100)
100 Münzen
Tastatur anzeigen

- Tastenhelligkeit Helligkeit einstellen

- Rückbuchfunktion — Automatische Rückbuchung vom Punkte- auf den Geldspeicher beim Erreichen des eingestellten Schwellenwertes.

- Tipp des Tages — Anzeige Tipps an- und ausstellen

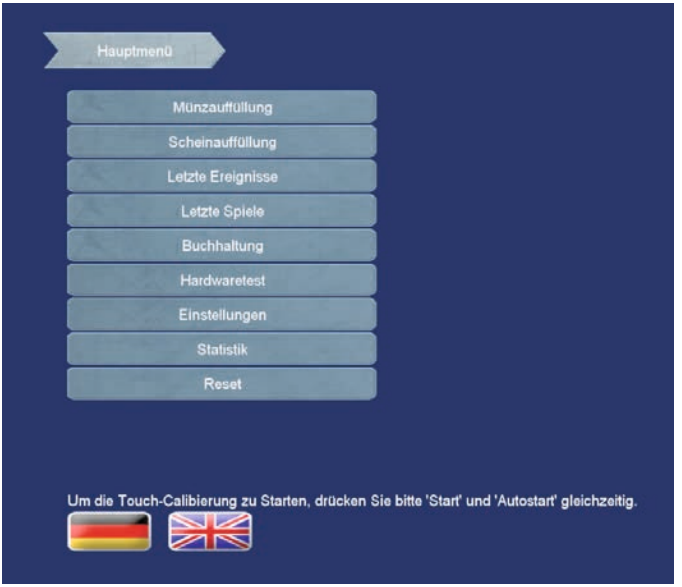
- Touch Kalibrierung — Touchscreentest / Kalibrierung einstellen

7.8 Operator Modus Starten

Hier finden Sie eine Eingabemaske für den 4-stelligen Operator PIN. Nach einer erfolgreichen Eingabe wird das Servicemenü „Operator“ gestartet, in dem weitere Funktionen für den Aufsteller verfügbar sind (siehe Kapitel 7).

Kapitel 8 Servicemenü „Operator“

Um das Servicemenü „Operator“ zu starten, muss der Punkt „Operator Modus Starten“ im Servicemenü „Technik“ gewählt werden und die 4 - stellige PIN Nummer eingegeben werden. Diese PIN Nummer kann im Servicemenü „Operator“ geändert werden. Das Servicemenü „Operator“ beinhaltet die selben Funktionen wie das Servicemenü „Technik“ und zusätzlich folgende Punkte:



8.1 Operator PIN ändern

Unter dem Punkt „Einstellungen“ finden Sie eine Eingabemaske um den 4-stelligen Operator PIN zu ändern. Eine Änderung wird vorgenommen, indem sie zuerst die alte PIN (Werkseinstellung „1234“) eingeben und anschließend ihre neue PIN einmal eingeben und diese noch einmal bestätigen.

!!!ACHTUNG!!!

Bei Verlust kann nur der Hersteller die Werkseinstellungen neu setzen, daher sollte man sich die PIN gut in Erinnerung halten!

8.2 Statistik

Hier können folgende Statistiken angezeigt werden:

- Kassierungen — Liste der letzten Kassierungen
- Modi — Aufrufhäufigkeit des entsprechenden Modi

8.3 Buchhaltung

Folgende Funktionen können unter diesem Punkt zusätzlich ausgewählt werden:

- Neuaufstellung — Neuaufstellung laut VDAI Spezifikation
- Hopper Revision — Hopper Füllstand anzeigen / Revision durchführen
- Recycler Leerung — Dispenser Füllstände anzeigen / Revision durchführen

8.4 Einstellungen

- Hopper — Münzen-Füllgrenzenwarnung in der Quick Auffüllung
- Operator PIN — Ändern
- VDAI — Bilanz drucken
- Service — Wirteauffüllungen anzeigen / Quickauffüllung aktivieren / Füllgrenzenwarnungen aktivieren

- Spiele

o **Quote: Es kann zwischen Spielhallenquote und Gastronomieaufstellung gewählt werden.**

o **Mindesteinsatz: Es kann ein Mindesteinsatz bei allen Spielen von 5 Cent, 10 Cent oder 20 Cent festgelegt werden.**

8.5 Reset

Im Menü Reset können folgende Aktionen durchgeführt werden:

- LogFile leeren — Die Liste der letzten Ereignisse wird vollständig gelöscht

Kapitel 9 Störungssuche

9.1 Meldungen während der Startphase

Während der Startphase werden alle eingebauten Geräte auf deren einwandfreie Funktion getestet. Wenn dieser Prozess erfolgreich war, befindet sich das Gerät sodann im spielbereiten Zustand. Sollte eine Störung auftreten, sind die Bildschirme schwarz und zeigen eine Benachrichtigung in roter Schrift. Das Gerät ist dabei nicht betriebsbereit und versucht nach fünf Minuten selbständig einen Neustart.

MELDUNG	MÖGLICHE URSACHE	ABHILFE
CF-Kartenfehler Could not open … Could not read … Upgrade: Could not create … Upgrade: Failed to write to … Upgrade: SetFileTime failed at … System integrity broken No persistent data found data from different devices	Flash Karte defekt	Flash Karte richtig einstecken oder austauschen lassen
System configuration incomplete.	Flash-Karte defekt oder fehlendes Factory Setup	Factory Setup durch Hersteller durchführen lassen.
Could not enable board input. Could not disable board input. Persistent data write failure	IO-Board gestört oder defekt	IO-Board reparieren oder austauschen lassen.
No I/O Board detected!	IO-Board defekt oder nicht eingesteckt	USB-Kabel des IO-Boards prüfen/ einstecken. Ggf. IO-Board tauschen lassen.
Could not initialize sound.	Soundsystem des PC defekt	PC reparieren oder austauschen lassen.
Upgrade: Failed to read from …	Upgrade auf defektem USB-Stick	Gerät ausschalten, USB-Stick entnehmen, Gerät wieder einschalten, Warten bis die Aufforderung zum Einstecken des Upgrades erscheint, dann funktionierenden USB-Stick mit Upgrade-Datei einstecken.

Upgrade file invalid. … Upgrade file broken.	Upgrade-Datei defekt	Gerät aus- und wieder einschalten, ggf. neue Upgrade-Datei besorgen und Upgrade erneut versuchen
Upgrade file requires installation of another upgrade. …	Das Upgrade ist nicht kompatibel zur Softwareversion des Geräts.	Gerät ausschalten, USB-Stick entnehmen, Gerät wieder einschalten
Could not access dongle …	Lizenzschlüssel defekt	Lizenzschlüssel austauschen lassen

9.2 Meldungen während des Spielbetriebs

Während des Spielbetriebs können Meldungen im Spielmenü bzw. Servicemenü auftreten. Die Fehlercodes erscheinen im Servicemenü und auf dem VDAI-Streifen.

Die Spielmeldungen erscheinen im Spielmenü als gelbe Schrift über der Einsatzleiste. Im Service- bzw. Technikermenü werden Meldungen und Quittierpflichtige Fehler direkt angezeigt.

Hier kann die Servicekraft oder der Techniker eine kurze Beschreibung des Fehlers sehen und entsprechend reagieren. Je nach Grad des Fehlers ist das Weiterspielen erst nach Beseitigung des Fehler möglich. Daher müssen diese Meldungen zunächst behoben und dann gegebenenfalls bestätigt (quittiert) werden, bevor in den normalen Spielmodus zurück gekehrt werden kann.

Münzprüfer

Fehlercode	Meldung im Spiel- bzw. Servicemenü	Abhilfe
100	Münzprüfer nicht betriebsbereit.	Münzprüfer, Kabel zum Münzprüfer oder IO-Board gestört bzw. defekt → Fehler quittieren oder Automat aus-/einschalten. Ggf. defekte Komponente reparieren.
	Hardwarefehler: Münzprüfer	
101/102	Störung (Münzprüfer)	Manipulationsversuch oder Fremdkörper im Münzprüfer → Fehler quittieren und prüfen, ob eine Manipulation vorliegt.
	Manipulationsversuch (Münzprüfer)	
103	Münzprüfer nicht betriebsbereit. (Münzstau)	Überladung beim Münzeinwurf. Fremdkörper in Münzprüfer oder Münzwegen. Münzprüfer nicht korrekt eingehängt → Münzstau / Fremdkörper beseitigen. Ggf. Münzprüfer aushängen und Münzwege untersuchen.
	Münzprüfer verstopft.	

Scheinprüfer

Fehlercode	Meldung im Spiel- bzw. Servicemenü	Abhilfe
200	Scheinprüfer nicht betriebsbereit.	Scheinprüfer, Kabel zum Scheinprüfer oder IO-Board gestört oder defekt. → Fehler quittieren oder Automat aus-/einschalten. Ggf. defekte Komponente reparieren.
	Hardwarefehler: Scheinprüfer	
201/202	Störung (Scheinprüfer)	Evtl. Verwendung von Falschgeld bzw. Manipulationsversuch → Fehler quittieren und prüfen, ob eine Manipulation vorliegt.
	Manipulationsversuch (Scheinprüfer)	
203/204	Scheinprüfer nicht betriebsbereit	Zerknitterter Geldschein oder Fremdkörper im Scheinprüfer → Scheinprüfer öffnen und Stau beseitigen und anschließend Fehler quittieren.
	Scheinpüfer verstopft	
205	Scheinprüfer nicht betriebsbereit.	Geldscheinkasse voll → Bitte entleeren
	Scheinprüfer voll	
206	Scheinprüfer gesperrt, bitte Service rufen.	Sicherheitssperre wurde ausgelöst, weil der Scheinprüfer zu oft hintereinander die Scheinannahme verweigert hat → Fehler quittieren. Prüfen, ob Manipulation vorliegt. Ggf. Sicherheitsalgorithmus entschärfen oder deaktivieren (siehe Einstellungen/Scheinprüfer/Sicherheit).
	Scheinprüfer wurde aus Sicherheitsgründen gesperrt (Manipulationsverdacht).	
207	Scheinprüfer nicht betriebsbereit.	Geldscheinkasse oder Scheinprüfer gestört oder defekt → Geldscheinkasse entnehmen und wieder einhängen. Ggf. defekte Komponente reparieren oder tauschen.
	Stacker gestört	
208	Scheinprüfer nicht betriebsbereit	Recyclerbox nicht korrekt befüllt oder Geldschein war zu stark beschädigt → Fehler wird automatisch behoben, in dem der betroffene Geldschein in die Geldscheinkasse verschoben wird.
	Falsche Scheinsorte in Recyclerbox	

Hopper A

Fehlercode	Meldung im Spiel- bzw. Servicemenü	Abhilfe
300	Hopper A (2,00 € nicht betriebsbereit)	Hopper A, Kabel zum Hopper A oder IO-Board gestört oder defekt → Fehler quittieren oder Automat aus-/einschalten. Ggf. defekte Komponente reparieren oder tauschen.
	Hardwarefehler: Hopper A (2,00 €)	
301	Störung - Hopper A (2,00 €)	Hopper A meldet eine Störung am Geldausgang. Manipulationsversuch oder Fremdkörper im Münzausgabeschacht → Geldausgabeschacht auf Manipulation prüfen. Ggf. Fremdkörper beseitigen und Fehler quittieren.
	Manipulationsversuch Hopper A (2,00 €)	
302	Hopper A (2,00 €) verstopft	Münzstau oder Fremdkörper im Geldausgabeschacht → Münzstau oder Fremdkörper im Geldausgabeschacht beseitigen und Fehler quittieren.
	Hopper A (2,00 €) verstopft.	
303	Hopper-Revision unvollständig	Revision von Hopper A wurde abgebrochen z.B. durch Stromausfall, manueller Abbruch → Fehler quittieren und bereits ausgezahlte Münzen wieder in Hopper A füllen. Revision wiederholen.
	Letzte Revision wurde gestört. Auszahlung wurde in Hopper verbucht.	
304	Hopper-Revision unvollständig	Revision von Hopper A wurde abgebrochen z.B. durch Stromausfall, manueller Abbruch → Fehler quittieren und prüfen, ob Auszahlbetrag mit dem in „Letzte Ereignisse“ gemeldeten Betrag übereinstimmt. Auszahlbetrag in Kasse füllen. Revision wiederholen.
	Letzte Revision wurde gestört. Auszahlung wurde in Kasse verbucht	
305	Hopper A (2,00 Euro) leer.	Hopper A leer → 2-Euro-Münzen nachfüllen.
	Hopper A leer.	

Hopper B

Fehlercode	Meldung im Spiel- bzw. Servicemenü	Abhilfe
400	Hopper B (0,20 € nicht betriebsbereit)	Hopper B, Kabel zum Hopper B oder IO-Board gestört oder defekt → Fehler quittieren oder Automat aus-/einschalten. Ggf. defekte Komponente reparieren oder tauschen.
	Hardwarefehler: Hopper B (0,20 €)	

401	Störung - Hopper B (2,00 €)	Hopper B meldet eine Störung am Geldausgang. Manipulationsversuch oder Fremdkörper im Münzausgabeschacht →Geldausgabeschacht auf Manipulation prüfen. Ggf. Fremdkörper beseitigen und Fehler quittieren.
	Manipulationsversuch Hopper B (2,00 €)	
402	Hopper B (2,00 €) verstopft	Münzstau oder Fremdkörper im Geldausgabeschacht → Münzstau oder Fremdkörper im Geldausgabeschacht beseitigen und Fehler quittieren.
	Hopper B (2,00 €) verstopft.	
403	Hopper-Revision unvollständig	Revision von Hopper B wurde abgebrochen z.B. durch Stromausfall, manueller Abbruch → Fehler quittieren und bereits ausgezahlte Münzen wieder in Hopper B füllen. Revision wiederholen.
	Letzte Revision wurde gestört. Auszahlung wurde in Hopper verbucht.	
404	Hopper-Revision unvollständig	Revision von Hopper B wurde abgebrochen z.B. durch Stromausfall, manueller Abbruch → Fehler quittieren und prüfen, ob Auszahlbetrag mit dem in „Letzte Ereignisse“ gemeldeten Betrag übereinstimmt. Auszahlbetrag in Kasse füllen. Revision wiederholen.
	Letzte Revision wurde gestört. Auszahlung wurde in Kasse verbucht	
405	Hopper B (2,00 Euro) leer.	Hopper B leer → 2-Euro-Münzen nachfüllen.
	Hopper B leer.	

Verschiedene Gerätekomponente

Fehlercode	Meldung im Spiel- bzw. Servicemenü	Abhilfe
500	Gerätedaten defekt	Schaden am Gerät → Prüfen, ob Gerät einsatzfähig ist und Fehler quittieren. Alle Einstellungen durchgehen ggf. berichtigen.
	Gerätedaten und Einstellungen defekt. Bitte Neuaufstellung durchführen.	
501	Batterie leer, bitte Aufsicht rufen.	Batterie des IO-Boards leer (z.B. durch lange Lagerzeit) oder IO-Board defekt → Fehler quittieren und Gerät einige Stunden eingeschaltet lassen.
	Batterie des I/O-Boards leer. Störungen bei Stromausfall möglich.	
502	I/O-Board nicht betriebsbereit. Geräteneustart erforderlich	Stromversorgung oder USB-Verbindung des IO-Boards gestört → Gerät ausschalten, USB- und Stromkabel IO-Board prüfen und ggf. austauschen. Gerät wieder anschalten.
	I/O-Board nicht betriebsbereit. Geräteneustart erforderlich	

600	Touch-Screen nicht betriebsbereit	USB-Kabel zum Touchscreen-Controller nicht eingesteckt oder defekt → USB-Kabel zum Touchscreen-Controller prüfen. Ggf. Touchscreen-Controller tauschen.
	Touch-Screen nicht betriebsbereit	
601/602/ 603/604	Lüfter defekt. Bitte Aufsicht benachrichtigen.	Fremdkörper im Gehäuselüfter oder linker Lüfter defekt → Ggf. Fehler quittieren und Lüfter prüfen bzw. tauschen..
	Linker /Rechter Gehäuselüfter defekt oder manipuliert	
605	Touch-Screen nicht betriebsbereit	Touch-Screen nicht kalibriert → Touch-Screen kalibrieren (auf der Hauptseite des Servicemenüs gleichzeitig „Autostart“ und „Start“ drücken, dann den Anweisungen folgen)
	Touch-Screen nicht kalibriert	

Lizenzen

Fehlercode	Meldung im Spiel- bzw. Servicemenü	Abhilfe
800	Zulassung abgelaufen. Kein Spielbetrieb möglich.	Die PTB-Zulassung des Geräts ist abgelaufen → Eine Nachprüfung durchführen lassen.
	Zulassung abgelaufen. Kein Spielbetrieb möglich.	
801	Gerätelizenz abgelaufen. Kein Spielbetrieb möglich.	Die Gerätelizenz ist abgelaufen → Eine neue Lizenz beim Hersteller erwerben.
	Gerätelizenz abgelaufen. Kein Spielbetrieb möglich.	
802	Lizenzschlüssel nicht gefunden. Kein Spielbetrieb möglich.	Lizenzschlüssel defekt oder nicht eingesteckt → Prüfen, ob in einer der USB-Buchsen des PCs ein Lizenzschlüssel steckt. Evtl. Lizenzschlüssel in eine andere USB-Buchse stecken, einige Sekunden warten, dann das Servicemenü aktivieren und wieder verlassen. Ggf. Lizenzschlüssel erwerben oder austauschen lassen.
	Lizenzschlüssel nicht gefunden. Kein Spielbetrieb möglich.	
803	Falscher Lizenzschlüssel. Kein Spielbetrieb möglich.	Es steckt ein Lizenzschlüssel aus einer anderen Bauart im Gerät → Falschen Lizenzschlüssel abziehen und korrekten Schlüssel einstecken, einige Sekunden warten, dann das Servicemenü aktivieren und wieder verlassen.
	Falscher Lizenzschlüssel. Kein Spielbetrieb möglich.	

psmtec GmbH
Saumweg 21
D- 89257 Illertissen

Geschäftsführer:	Peter Schmid
Telefon	+49 (0)7303/95 19 45 0
Telefax	+ 49 (0)7303/95 19 42 5
Internet	www.psmtec.de
Email	support@psmtec.de

NOTIZEN

NOTIZEN

© 10 2012 psmtec GmbH

NOTIZEN

EG-Konformitätserklärung

Für folgendes Erzeugnis

Typenspezifikation:	**Maximus Slant**
Produktbezeichnung:	**Spielautomat**

wird bestätigt, dass es den Vorschriften, insbesondere den Schutzanforderungen, entspricht, die in der Richtlinie der Europäischen Gemeinschaft zur Angleichung der Rechtsvorschriften über die elektromagnetische Verträglichkeit (2004/108/EG), der Richtlinie zur Änderung der CE-Kennzeichnung (93/68/EWG) sowie der Niederspannungsrichtlinie (2006/95/EG) von Geräten festgelegt sind.

Diese Erklärung gilt für alle identischen Exemplare des Erzeugnisses, die gemäß den beigefügten Entwicklungs-, Konstruktions- und Fertigungsdatenhergestellt werden.

Zur Beurteilung des Erzeugnisses wurden folgende einschlägige harmonisierte europäische Normen herangezogen, deren Fundstellen im Amtsblatt der Europäischen Gemeinschaften veröffentlicht wurden:

IEC 60335-2-82:2002+A1:2008

IEC 60335-1:2001(incl. Korrektur 1:2002) +A1:2004 +A2:2006 (incl. Korrektur 1:2006)

EN 55022:2006 + A1:2007 Klasse A

EN 55024:1998 + A1:2001 + A2:2003

EN 61000-3-2:2006

EN 61000-3-3:1995 + A1:2001 + A2:2005

Diese Erklärung wird verantwortlich für folgenden Hersteller abgegeben:

Unternehmensbezeichnung:		psmtec GmbH
Anschrift:		Saumweg 21
		89257 Illertissen
Telefon / Telefax:	Tel:	+49 (0) 7303/95 19 45 0
	Fax:	+49 (0) 7303/95 19 42 5
Name des Unterzeichners:		Peter Schmid
Stellung im Unternehmen:		Geschäftsführer

Illertissen, 02.10.2012

rechtsverbindliche Unterschrift/ Stempel

Ihr Partner für Spiele

psmtec GmbH
Saumweg 21
89257 Illertissen

Tel. **+49 (0) 7303 / 95 19 45 0**
eMail **info@psmtec.de** **Web** **www.psmtec.de**